



PAX

Un jeu d'intrigue au cours de la position dominante de la Rome antique pour 1 à 4 joueurs (et jusqu'à 8 joueurs avec 2 copies du jeu "PAX") âgés de 10 et plus. Temps de jeu: environ 30 minutes.

But du jeu

Revivez Rome au temps de la révolte des esclaves avec à sa tête Spartacus!
Les rebelles évadés ont réussi à gagner de l'influence et de la puissance. Rome tente d'amoindrir la plus forte armée d'esclaves pour restaurer la PAX, ou la paix - mais uniquement à des fins personnelles. Est-ce que l'Empire s'effondrera sous la contrainte ou alors, peut-être que les promesses de Rome réussiront à ranger les esclaves de son côté?
Les joueurs jouent des esclaves en fuite qui essayent d'augmenter leur sphère d'influence et ébranler la constitution romaine. En utilisant leurs cartes, ils étendent leur puissance en sept différentes catégories. À la fin de la partie, chaque joueur essaye d'être plus puissant que Rome - et, bien sur, plus puissant que leurs adversaires. Ou, à travers l'intrigue, un joueur peut rejoindre les forces de Rome et ainsi contribuer à sa victoire sur la révolte des esclaves.

Contenu du jeu

- » 40 Cartes Aurei (l'Aureus est la monnaie de Rome) avec les valeurs 1 et 2
- » 74 Cartes Influence: 10 cartes de Richesse (in floribus), Flotte (navis longa), Armées (légionarius), Religion (religio), Sénateurs et 12 cartes de Terrain (praedium) et Intrigue (conspiratio)
- » 5 Cartes Légion (1ère-5ème Légion)
- » Carte premier joueur (Primus)
- » Carte "Primus Conspiratus"
- » 4 Cartes Résumé
- » Règles du jeu



Préparation

Triez les Cartes Aurei en fonction de la valeur et placez-les ensemble comme banque. Mélangez les 74 Cartes Influence et placez-les en une pioche face cachée. À 2 joueurs, piochez 20 cartes de la pile et retournez-les dans la boîte sans les regarder. À 3 joueurs, retournez 10 cartes. À 4 joueurs, toutes les cartes sont utilisées.

Utilisez autant de Cartes Légion que le nombre de joueurs plus 1. Placez-les en ligne au milieu de la table. Les Cartes Légion en trop sont remises dans la boîte.

Piochez 3 Cartes Influence et placez-les face cachée **au-dessus** des Cartes Légion. Elles- avec les cartes rajoutées plus tard- représentent la puissance de Rome.

Chaque joueur reçoit 5 Aurei de la banque et prend une Carte Résumé. Le joueur, qui est le plus prêt à la révolte, prend la Carte premier joueur (Primus) et la place devant lui. Il pioche ensuite 2 Cartes Influence et les met dans sa main. En sens horaire, les autres joueurs jouent à tour de rôle en piochant 1 carte de plus que le joueur précédent pour ajouter à leur main: le second joueur en pioche 3, le troisième joueur en pioche 4 et le quatrième en pioche 5.

Chaque joueur regarde ses cartes en main, en choisit une pour garder et remet les autres sous la pioche. Toutes les cartes (Influence et Argent) sont conservées dans la main des joueurs de telle sorte que les adversaires ne les voient pas.

Piochez assez de Cartes Influence de sorte d'en placer une au-dessous de chaque Carte Légion, face visible. Le premier joueur commence la partie.

Jeu

Les joueurs jouent à tour de rôle en sens horaire. Lorsque c'est votre tour, vous faites les 3 actions suivantes:

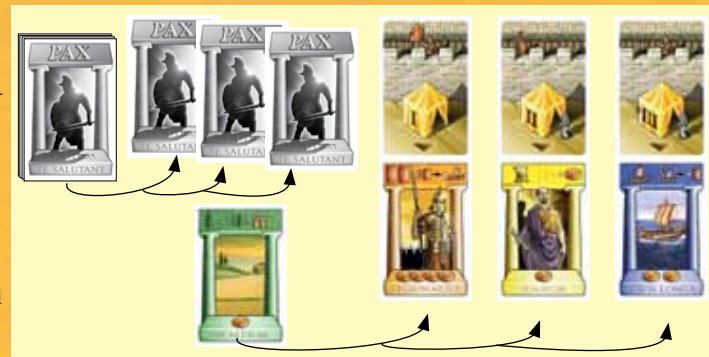
- » Vous **devez** piocher des cartes
- » Vous **pouvez** acheter des cartes
- » Vous **pouvez** jouer des cartes devant vous et percevoir des revenus **ou** vous pouvez passer toutes ces actions et regarder secrètement les 3 Cartes Influence sur Rome, après quoi vous les remettez à leur place face cachée. Vous recevez aussi 2 Aurei, mais ne pouvez faire d'autres actions ce tour.

Piocher des cartes

Piochez 3 Cartes Influence de la pile une à la fois et décidez **immédiatement pour chaque** carte où vous la placerez après que vous l'avez regardée:

- » Une carte doit être prise en main
- » Une carte doit être placée au-dessous d'une Carte Légion de votre choix
- » Une carte doit être glissée sous la pioche.

Cela peut être fait dans n'importe quel ordre.



Acheter des cartes

Achetez toutes les Cartes Influence sous une des Cartes Légion. Vous devez payer la valeur des cartes (la somme d'Aurei imprimée sur les cartes) à la banque. Ensuite prenez les cartes en main.



Jouer des cartes + percevoir des revenus

Vous devez payer l'argent à la banque pour ajouter des cartes de votre main à votre zone de jeu. La première carte ne coûte rien, la seconde carte coûte 1 Aureus, la troisième carte coûte 2 Aurei, la quatrième carte coûte 3 Aurei et ainsi de suite. Organisez les cartes dans votre zone de jeu en fonction de leurs catégories et afin que le nombre de symboles en haut à gauche de chaque carte soit visible.

Maintenant, vous percevez des revenus pour la catégorie la "plus élevée" dans laquelle vous avez joué dans le tour une ou plusieurs cartes (la catégorie avec le plus de cartes). Vous recevez autant de Aurei de la banque

que le nombre total de cartes dans cette catégorie (Exception: voir Sénateur et Intrigue). Si toutefois, vous n'avez ajouté aucune carte à votre zone de jeu ce tour-ci, vous recevez tout de même un revenu de base de 2 Aurei.

Exemple:
Le joueur achète les 2 cartes (Terrain et Intrigue). Il doit payer 4 Aurei à la banque

Carte description

Symbole(s) Fonction spéciale

Graphique

Valeur
Nom



Les Cartes Influence

Une fois que les cartes ont été ajoutées à votre zone de jeu, elles ont les fonctions suivantes:

Terrain (praedium)

Les Cartes terrain permettent d'avoir autant de Flottes et autant d'Armées dans votre zone de jeu que le nombre total de symboles Terrain sur les cartes.

Intrigue (conspiratio)

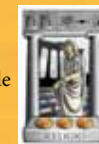
Les cartes Intrigue permettent d'avoir autant de Flottes **et** autant d'Armées dans votre zone de jeu que le nombre total de symboles Intrigue sur les cartes. Cependant, **vous ne recevez pas de revenu** si vous avez joué au moins une Carte Intrigue ce tour-ci.

Le joueur avec le plus de symboles Intrigue dans sa zone de jeu ajoute la Carte Primus Conspiratus à ses Cartes Intrigue. La carte y reste jusqu'à qu'un autre joueur a joué plus de symboles Intrigue, dans ce cas, la Carte Primus Conspiratus change de joueur immédiatement.

Religion (religio)

Si vous avez au moins 3 symboles Religion dans votre zone de jeu, vous pouvez piocher deux cartes durant la phase "Piocher des Cartes" à la place d'une. Vous les regardez, placez une carte soit en-dessous d'une Carte Légion ou sous la pioche et ensuite, piochez votre troisième carte. C'est seulement alors que vous décidez quelle carte vous gardez en main. Si vous avez au moins 6 symboles Religion, vous pouvez piocher 3 cartes en même temps avant de décider où les placer.

Les Terrains et les Intrigues ne seront pas additionnés. La catégorie avec le plus de symboles détermine, combien d'Armées et de Flottes sont autorisées. Exemple: 3 symboles Terrain- et 4 symboles Intrigue autorisent un maximum de 4 Armées et de 4 Flottes



Sénateur: Si vous avez joué au moins une Carte Sénateur à ce tour, votre revenu est augmenté d'un Aureus, peu importe du nombre de Cartes Sénateur que vous avez dans votre zone de jeu. Cependant, si une Carte Sénateur est jouée avec une ou plusieurs Cartes Intrigue à ce tour, aucun revenu n'est perçu (voir Intrigue).

Richesse (in floribus): Si vous avez au moins 3 symboles Richesse dans votre zone de jeu, chaque groupe de cartes que vous achetez, coûte 1 Aureus de moins. Si vous avez au moins 6 symboles Richesse, chaque groupe coûte 2 Aurei de moins, et ainsi de suite.



re-
6
re-

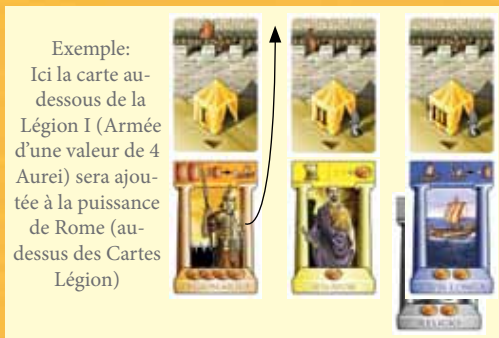
Flotte (navis longa): Si vous avez au moins 3 symboles Flotte dans votre zone de jeu, vous recevez un bonus Armée au score final (voir Gagnant). Si vous avez au moins 6 symboles Flotte, vous recevez 2 bonus Armée, et ainsi de suite. Ces bonus Armée ne sont pas restreints par le nombre de symboles Terrain ou Intrigue que vous avez!

Armée (légionarius): Si vous avez au moins 3 symboles Armée dans votre zone de jeu, vous recevez un bonus Flotte au score final (voir Gagnant). Si vous avez au moins 6 symboles Armée, vous recevez 2 bonus Flotte, et ainsi de suite. Ces bonus Flotte ne sont pas restreints par le nombre de symboles Terrain ou Intrigue que vous avez!

Fin d'un Round

Le round se termine après que chaque joueur a joué un tour. Prenez le groupe de Cartes Influence de plus grande valeur (plus grande somme d'Aurei) qui est posé au-dessous d'un Carte Légion et ajoutez-les aux autres cartes au-dessus des Cartes Légion. Triez-les en fonction des catégories afin que les symboles de chaque carte soient clairement visibles. Ces cartes - avec les 3 face cachée - représentent la puissance de Rome. S'il y a égalité pour la plus grande valeur de Cartes Influence, prenez les cartes de la Carte Légion avec le plus petit imprimé (I, II, III...).

Note: Rome n'est pas restreint par le besoin de cartes Terrain ou Intrigue pour ses Armées et ses Flottes.



Nouveau Round

Le joueur qui a la Carte Primus Conspiratus prend la Carte premier joueur et devient le premier joueur pour le prochain round. Si aucun joueur n'a encore joué de Carte Intrigue ou si la Carte Primus Conspiratus est restée chez le même joueur durant le round précédent, le premier joueur reste le même. Pour chaque Carte Légion qui n'a pas de Cartes Influence au-dessous, piochez une carte de la pioche et placez-la face visible au-dessous de cette Carte Légion. Le premier joueur commence le prochain round.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus assez de Cartes Influence dans la pioche pour placer au-dessous des Cartes Légion au début du round, la partie se termine immédiatement. Si la pioche de Carte Influence est vide durant un round, les joueurs qui sont incapables de piocher une carte prennent à place 2 Aurei de la banque et font leurs actions supplémentaires (acheter des cartes, jouer des cartes et percevoir des revenus). La partie se termine dès que tous les joueurs ont joué leurs tours.

Gagnant

Révélez les 3 Cartes Influence qui sont placées face cachée au début du jeu, organisez-les en fonction des catégories et ajoutez les cartes restantes à Rome. Ensuite déterminez si les joueurs ont gagné ou si Rome a gagné:

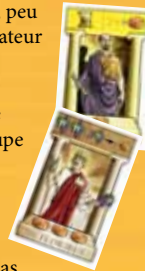
Rome gagne lorsqu'elle a au moins autant de symboles sur ses cartes dans au moins 4 catégories que chaque joueur individuellement. Dans ce cas, le joueur avec la Carte Primus Conspiratus remporte la partie.

Les joueurs gagnent lorsque, dans au moins 4 des catégories, au moins un joueur a plus de symboles dans sa zone de jeu que Rome. Dans ce cas, le joueur avec le plus de points gagne:

» 2 points pour chaque catégorie de cartes que vous avez joué

» 3 points pour chaque catégorie, dans laquelle vous êtes plus fort (plus de symboles) que Rome

» 1 point pour chaque catégorie de symbole Armée et 1 point pour chaque symbole Flotte, incluant les possibles bonus d'armée et de flotte.



» 1 point si vous avez la Carte Primus Conspiratus

» 4 points si vous avez la plus grande somme d'argent restante. Chaque Carte Influence restante vaut aussi un Aureus. En cas d'égalité, chaque joueur ex-æquo reçoit 4 points.

Note: le nombre de cartes dans la zone de jeu d'un joueur est seulement important lorsque vous gagnez des revenus durant la partie. Lorsque vous marquez des points ou pour la fonction spéciale d'une carte, la chose importante est le(s) symbole(s) en haut à gauche de chaque carte.



Exemple de score:
Rome est seulement plus forte ou aussi forte que les joueurs dans 3 catégories: Rome a 2 Sénateurs, 5 Flottes (un bonus Flotte de l'Armée) et 4 Armées (un bonus Armée de la Flotte).

Rome Le Joueur 1 a plus de Religion, de Richesse et de Terrain, et le Joueur 2 a plus d'Intrigue, ce qui signifie que les joueurs gagnent et chacun totalise ses points:

Joueur 1 a 24 points: 5 catégories (10 points), 3 Flottes (3 points), 2 Armées (incluant un bonus Armée: 2 points) et 3 catégories plus forte que Rome (Religion, Richesse et Terrain: 9 points).

Joueur 2 a 22 points: 5 catégories (10 points), 1 Flotte (bonus Flotte: 1 point), 3 Armées (3 points), est plus fort que Rome en Intrigue (3 points) et la Carte Primus Conspiratus (1 point). Nous supposons qu'il a le plus d'argent (4 points).

Si Rome avait gagné, Joueur 2 aurait pu gagner car il avait le plus d'Intrigue

Partie Solitaire

Dans une partie solitaire, vous essayez de gagner seul contre Rome.

Vous commencez avec 5 Aurei et 2 Cartes Influence. Vous choisissez une carte de votre main et glissez l'autre sous la pioche. Posez 3 Cartes Légion en ligne.

Piochez 30 Cartes Influence et mettez-les de côté sans les regarder. Piochez 3 Cartes Influence de plus et placez-les face cachée au-dessous des Cartes Légion sans les regarder (La puissance de Rome).

À chaque partie, vous devez avoir les 7 catégories dans votre zone de jeu à la fin de la partie.

Dans la première partie, vous devez aussi être plus fort que Rome dans au moins 3 catégories.

Dans la seconde partie, vous devez aussi être plus fort que Rome dans au moins 4 catégories.

Dans la troisième partie, vous devez aussi être plus fort que Rome dans au moins 5 catégories. Au début, vous piochez 3 Cartes Influence (au lieu de 2), jouez l'une d'elles dans votre zone de jeu, glissez une carte sous la pioche et gardez une carte en main.

Dans la quatrième partie, vous devez aussi être plus fort que Rome dans au moins 6 catégories. Au début, vous piochez 4 Cartes Influence, jouez en deux dans votre zone de jeu, glissez une carte sous la pioche et gardez une carte en main.

Dans la cinquième et dernière partie, vous devez aussi être plus fort que Rome dans les 7 catégories. Au début, vous piochez 5 Cartes Influence, jouez en trois dans votre zone de jeu, glissez une carte sous la pioche et gardez une carte en main.

Note: lorsque vous jouez des cartes dans votre zone de jeu au début de la partie, vous ne devez pas suivre la limite sur les Flottes et les Armées, comme il n'y a pas de points accordés dans une partie en version solo.

Les règles pour 5-8 joueurs nécessitant deux copies du jeu "PAX" peuvent être téléchargées sur www.irongames.de/pax.php.

Remerciements à Jeff Allers/Christophe Muller pour les traductions, ma femme Michaela, tous les infatigables testeurs du jeu: Christian Brunner et sa ronde de test, Westpark Gamers Munich (Aaron Haag, Walter Sorger...), Wolfhart Umlauf, Mario Prochnow, Jogi, Sandra Lemberger, Frank Schwarz, Michael Schmitt, Peer Sylvester, Jérôme Morin-Drouin, Gerd Stocker, Hubert Scheu, Rolf Raupach, Sebastian Wenzel et plus certains que j'ai oublié pour le moment...